

Doodle: Pianificazione eventi

Giovanni Ricucci

8 aprile 2014

Indice

1	Requisiti Funzionali	1
2	Scenari	3
3	Diagramma dei casi d'uso	5
3.1	Registrazione	5
3.2	Login	6
3.3	Partecipazione ad evento – Utente senza accesso	7
3.4	Partecipazione ad evento – Utente con accesso	8
3.5	Chiusura evento	9
3.6	Eliminazione evento	9
3.7	Diagramma casi d'uso completo	10
4	Diagramma delle attività	11
5	Diagramma delle classi	13
6	Diagramma di sequenza	15
7	Ciclo di sviluppo	17

Capitolo 1

Requisiti Funzionali

L'applicazione deve permettere di creare eventi e di gestire le disponibilità espresse dagli utenti relativamente agli eventi stessi. Nello specifico, l'applicazione dovrà permettere agli utenti di: 1. Creare e gestire un evento (funzionalità riservate agli utenti registrati); 2. Esprimere le proprie disponibilità per un dato evento (funzionalità disponibile sia per utenti registrati sia per utenti non registrati).

Capitolo 2

Scenari

1. L'applicazione deve poter registrare nuovi utenti ,oltre a quelli registrati, e fare delle ricerche su utenti già registrati:
 - Il sistema richiede le credenziali d accesso all'utente se questo è registrato;
 - Se l'utente è registrato può procedere con l'accesso;
 - Se l'utente vuole registrarsi all'applicazione fornisce i dati personali;
 - I dati personali richiesti sono: nome , nickname, password ed email (opzionale);
 - Una volta registrato l'utente non potrà più modificare i propri dati;
 - Non è previsto nessun meccanismo di recupero della password;
2. L'applicazione permetterà un meccanismo di autenticazione degli utenti:
 - L'utente fornisce le proprie credenziali d'accesso (nickname e password) al sistema;
 - Il sistema concede l'accesso, se l'utente è stato riconosciuto;
 - Dopo aver effettuato l'accesso, l'utente/amministratore vede elencati tutti gli eventi da lui creati;
 - L'utente/amministratore può in ogni momento chiudere l'evento da lui creato eventualmente fornendo i motivi;
 - L'utente/amministratore può in ogni momento cancellare il sondaggio da lui creato rendendolo inaccessibile.

3. L'utente registrato all'applicazione deve poter creare e gestire eventi :
 - L'utente fornisce i dati necessari e opzionali alla creazione dell'evento;
 - I dati necessari sono: nome dell'evento e opzioni di scelta (giorni e orari);
 - I dati opzionali sono: luogo dell'evento e descrizione dell'evento;
 - Durante la creazione di un evento, ogni opzione di scelta deve essere cancellabile o modificabile;
 - Una volta che l'evento è stato creato, non è più possibile modificarlo;
 - Al termine della fase di creazione il sistema comunica un identificatore univoco dell'evento creato. Tale identificatore verrà usato in seguito per gestire l'evento;
 - Dopo averlo creato, il sistema iscrive automaticamente l'utente all'evento;
 - Al termine della creazione l'evento diventa automaticamente disponibile per qualunque utente volesse esprimere la sua disponibilità;
4. L'applicazione deve permettere agli utenti di poter accedere, visualizzare le informazioni, poter iscriversi ed esprimere le proprie disponibilità per ogni evento:
 - L'utente che accede a un evento può visualizzare le disponibilità di tutti gli altri utenti e i commenti già inseriti;
 - L'utente che accede a un evento può inserire il proprio nome e la disponibilità (si/no);
 - Nel caso l'evento è stato chiuso può visualizzare i motivi che sono stati eventualmente scelti dall'utente/amministratore di quel evento;
 - Se l'utente accede all'evento dopo aver effettuato l'accesso, il suo nome e il suo nickname saranno inseriti nell'apposito modulo in automatico;
 - Se l'utente accede all'evento dopo aver effettuato l'accesso può lasciare un commento e modificare le proprie disponibilità;

Capitolo 3

Diagramma dei casi d'uso

3.1 Registrazione

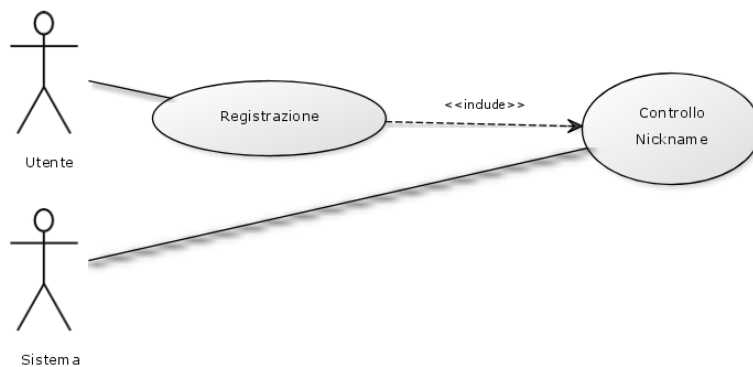


Figura 3.1: Registrazione

NOME	Registrazione;
OBBIETTIVO:	Registrare l'utente nella applicazione;
PRE-CONDIZIONE	L'utente non deve essere registrato nel sistema;
SUCCESSO:	La registrazione avviene con successo;
FALLIMENTO:	Non è possibile effettuare la registrazione;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.1: Registrazione

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'utente compila e inoltra il modulo d'iscrizione;
 - (a) Controllo dei campi non opzionali e necessari alla registrazione;
 - (b) Doppio inserimento password;
2. Controllo del nickname;
3. Ricerca del nickname;
 - (a) Il sistema verifica che l'utente (nickname univoco) non sia già registrato;
4. Avviene la registrazione del utente;
5. La registrazione è avvenuta con successo;

3.2 Login

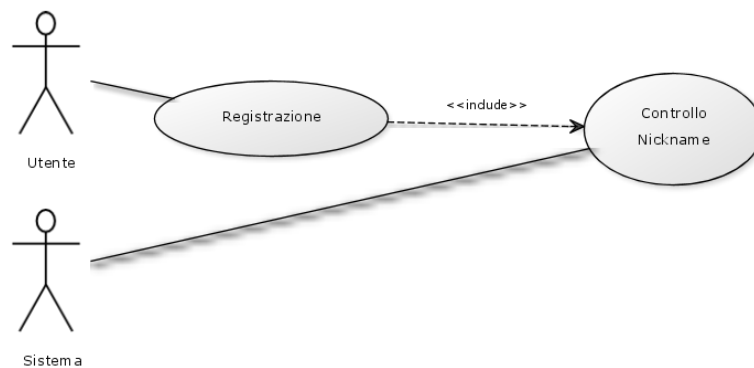


Figura 3.2: Registrazione

3.3. PARTECIPAZIONE AD EVENTO – UTENTE SENZA ACCESSO 7

NOME	Login;
OBBIETTIVO:	Ottenere accesso all'applicazione;
PRE-CONDIZIONE	L'Utente deve essere registrato all'applicazione;
SUCCESSO:	L'Utente ottiene accesso all'applicazione;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.2: Login

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'Utente immette le proprie credenziali;
2. L'Utente inoltra la richiesta di accesso;
 - (a) Il sistema verifica la corrispondenza delle credenziali;
3. L'Utente ottiene accesso all' applicazione;

3.3 Partecipazione ad evento – Utente senza accesso

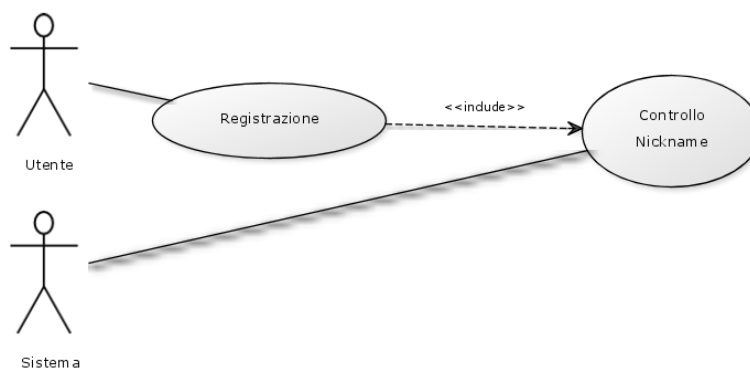


Figura 3.3: Registrazione

NOME	Partecipazione ad evento senza accesso;
OBBIETTIVO:	L'utente rende la propria disponibilità per un evento senza essere registrato all'applicazione;
PRE-CONDIZIONE	Nessuna;
SUCCESSO:	L'utente si rende disponibile per tale evento;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.3: Partecipazione ad evento senza accesso

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'utente seleziona l'evento desiderato e visualizza tutte le informazioni riguardanti l'evento;
 - (a) L'utente visualizza la lista di tutti gli utenti iscritti all'evento e il nickname dell'utente che l'ha creato;
 - (b) L'utente visualizza la lista di tutti i commenti per l'evento selezionato;
2. L'Utente inserisce il proprio nome nel apposito spazio;
 - (a) Il sistema verifica che l'utente ha inserito correttamente il suo nome;
3. L'Utente inoltra la richiesta d'iscrizione;
4. L'Utente si rende disponibile per tale evento;

3.4 Partecipazione ad evento – Utente con accesso

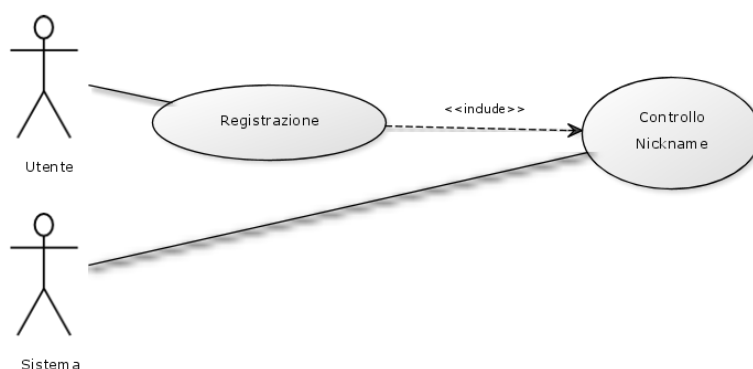


Figura 3.4: Registrazione

NOME	Partecipazione ad evento con accesso;
OBBIETTIVO:	L'utente rende la propria disponibilità per un evento dopo aver eseguito l'accesso all'applicazione;
PRE-CONDIZIONE	L' Utente deve essere registrato all'applicazione;
SUCCESSO:	L utente si rende disponibile per tale evento;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.4: Partecipazione ad evento con accesso

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'Utente seleziona l'evento desiderato e visualizza tutte le informazioni riguardanti l'evento;
 - (a) L'Utente visualizza la lista di tutti gli utenti iscritti all'evento e il nickname dell'utente che l ha creato;
 - (b) L'Utente visualizza la lista di tutti i commenti per l evento selezionato;

2. L'Utente inoltra la richiesta d iscrizione;
 - (a) Il Sistema recupera il nome del utente che ha eseguito l accesso;
 - (b) Il Sistema recupera il nickname del utente che ha eseguito l accesso;
3. L'Utente si rende disponibile per tale evento;
 - (a) L'utente può lasciare commenti per l evento selezionato;

3.5 Chiusura evento

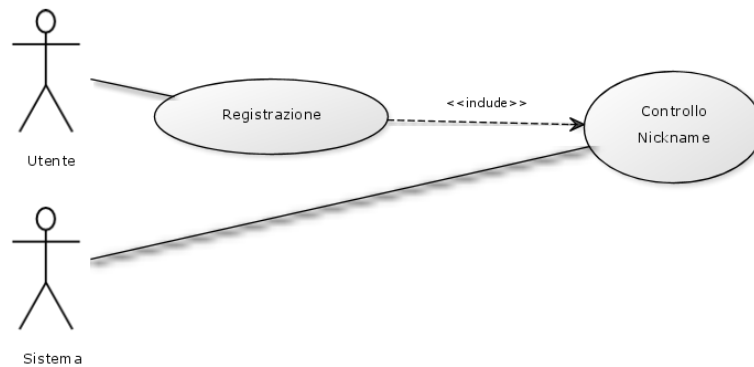


Figura 3.5: Registrazione

NOME	Chiusura di un evento;
OBBIETTIVO:	L utente chiude un evento;
PRE-CONDIZIONE	L'Utente deve essere registrato all'applicazione; L'Utente è il creatore dell'evento;
SUCCESSO:	L utente chiude correttamente l evento;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.5: Chiusura di un evento

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'utente seleziona l'evento desiderato;
2. L'utente inserisce le eventuali cause che hanno portato alla chiusura dell'evento;
3. L'utente inoltra la richiesta di chiusura dell'evento;
 - (a) Il Sistema controlla che l'utente che vuole chiudere l'evento sia il creatore dello stesso;
4. L'utente ha chiuso l'evento;

3.6 Eliminazione evento

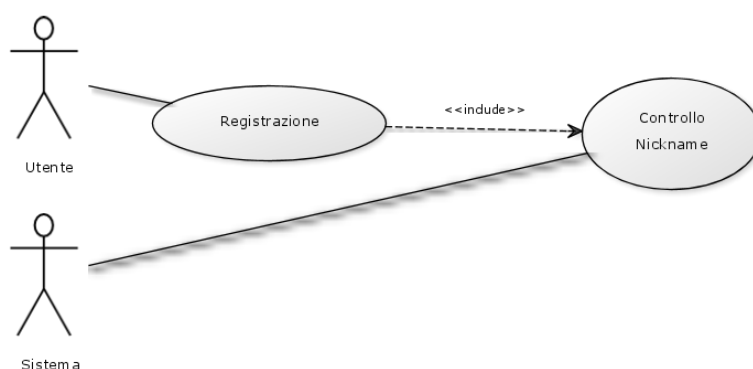


Figura 3.6: Registrazione

NOME	Eliminazione di un evento;
OBBIETTIVO:	L'utente elimina un evento;
PRE-CONDIZIONE	L' Utente deve essere registrato all'applicazione; L'Utente è il creatore dell'evento;
SUCCESSO:	L'utente elimina correttamente l'evento;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.6: Chiusura di un evento

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'utente seleziona l'evento desiderato;
2. L'utente inoltra la richiesta di eliminazione dell'evento;
 - (a) Il sistema controlla che l'utente che vuole eliminare l'evento sia il creatore dello stesso;
3. L'utente ha eliminato l'evento;
4. L'utente ha chiuso l'evento;

3.7 Diagramma casi d'uso completo

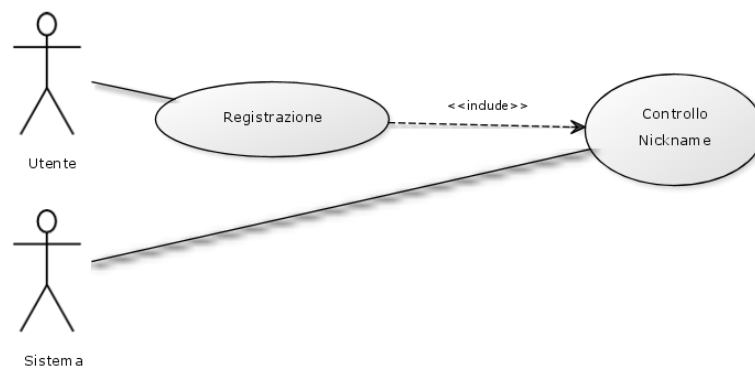


Figura 3.7: Registrazione

Capitolo 4

Diagramma delle attività

Capitolo 5

Diagramma delle classi

Capitolo 6

Diagramma di sequenza

Capitolo 7

Ciclo di sviluppo